

Metode Tartil Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar PAI Kelas IV

Hijriah Novita¹, M. Alinurdin²

Institut Agama Islam Negeri Palopo^{1,2}

**Contributor Email: hijriahnovita0@gmail.com*

Abstrak

Peserta didik sekolah dasar masih sering kesulitan membaca Al-Qur'an sesuai kaidah tajwid, sementara pembelajaran yang berpusat pada guru menurunkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses dan hasil penerapan metode tartil berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada April sampai Mei 2024 terhadap 29 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Lalebbata, Kota Palopo, dengan materi bacaan Q.S. Al-'Alaq/96: 1-5. Data dikumpulkan melalui tes lisan, observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif dengan persentase. Pada siklus II ditambahkan video pembelajaran tartil, bimbingan individu, dan penguatan materi. Ketuntasan belajar naik dari 83% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Aktivitas guru naik dari 68% menjadi 85%, aktivitas peserta didik dari 63% menjadi 82%, dan minat belajar dari 60% menjadi 80%. Hasil ini mendukung pemakaian metode tartil yang dipadukan dengan permainan ular tangga dan latihan berulang melalui video untuk meningkatkan hasil dan minat belajar membaca Al-Qur'an. Sumbangan masing-masing komponen belum dapat dipisahkan karena penelitian tidak memakai kelompok pembandingan.

Kata Kunci: *Metode tartil, media ular tangga, hasil belajar, minat belajar, penelitian tindakan kelas.*

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca Al-Qur'an sesuai kaidah merupakan kompetensi dasar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di sekolah dasar. Perintah membaca dengan tartil terdapat dalam Q.S. Al-Muzzammil/73:4, yang diterjemahkan sebagai perintah membaca Al-Qur'an dengan

perlahan-lahan (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019). Dalam kajian tajwid, tartil berarti membaca dengan tenang dan jelas sambil memperhatikan makharijul huruf, hukum tajwid, panjang pendek bacaan, dan tempat berhenti (Ashari, 2023; Mujahiddin, 2023).

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat dan motivasi, serta faktor eksternal, termasuk cara guru mengelola pembelajaran dan memilih media (Yandi, Putri, & Putri, 2023). Observasi awal di SD Negeri 1 Lalebbata, Kota Palopo, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti belum optimal dan bahwa minat belajar perlu ditingkatkan. Minat belajar ditandai antara lain oleh perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan dalam belajar (Slameto, 2015), dan dapat tumbuh ketika aktivitas yang menarik disertai tugas bermakna serta dukungan lingkungan (Renninger & Hidi, 2016). Kurikulum Merdeka memberi guru ruang memilih metode dan media sesuai kebutuhan peserta didik, sehingga mencari kombinasi yang efektif menjadi bagian dari praktik profesional guru.

Ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan dadu, bidak, dan papan berkotak yang bergambar ular dan tangga. Dalam pembelajaran, papan dimodifikasi dengan kartu pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan peserta didik ketika bidaknya berhenti pada kotak tertentu. Petunjuk permainan ini mudah diikuti, sehingga waktu pembelajaran tidak banyak terpakai untuk menjelaskan aturan. Minat memengaruhi perhatian dan ketekunan berlatih (Slameto, 2015), dua hal yang menentukan pada keterampilan membaca karena keterampilan ini berkembang melalui pengulangan.

Permainan edukatif banyak dipakai untuk menjawab persoalan tersebut. Plass, Homer, dan Kinzer (2015) menguraikan landasan kognitif, motivasional, afektif, dan sosiokultural pembelajaran berbasis permainan, sedangkan Hamari et al. (2016) menemukan bahwa permainan yang menantang berkaitan dengan keterlibatan belajar yang lebih tinggi. Di sekolah dasar Indonesia, media ular tangga dilaporkan meningkatkan minat dan hasil belajar (Lumbantobing, Silvester, & Dimmera, 2022), mendukung keaktifan dan hasil belajar matematika (Rivai, Khaq,

& Anjarini, 2023), serta meningkatkan hasil belajar IPAS dalam versi digital (Anggraeni, Mulyasari, & Gazella, 2024). Pada mata pelajaran PAI, Nursafitri et al. (2023) mengembangkan media ular tangga bagi siswa sekolah dasar di Lampung Timur.

Penelitian tentang metode tartil yang ditelaah penulis banyak berlatar pesantren atau lembaga pendidikan Al-Qur'an nonformal, misalnya pada santri di Bekasi (Fitriah, Mansyur, & Ulya, 2022). Dari rujukan yang ditelaah, kajian yang memadukan metode tartil dengan permainan ular tangga di kelas PAI sekolah dasar belum ditemukan.

Masalah penelitian dirumuskan dalam dua pertanyaan: bagaimana proses peningkatan hasil belajar dan minat belajar melalui penerapan metode tartil berbantuan media ular tangga pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri 1 Lalebbata, dan bagaimana hasil peningkatan tersebut.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penerapan metode tartil berbantuan media ular tangga pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IV, serta menganalisis peningkatan hasil belajar dan minat belajar peserta didik setelah dua siklus tindakan. Pembaruan yang ditawarkan adalah kartu kuis dan tantangan bacaan pada permainan ular tangga, ditambah video pembelajaran tartil sebagai sarana latihan berulang pada siklus kedua.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung perhitungan persentase. Desainnya mengikuti siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Lalebbata, Kota Palopo, pada April sampai Mei 2024 dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan pembelajaran dan satu pertemuan tes lisan. Subjeknya adalah 29 peserta didik kelas IV dengan materi bacaan Q.S. Al-'Alaq/96: 1-5. Guru PAI melaksanakan pembelajaran, dan peneliti mengamati serta menilai tes lisan bersama guru.

Pada siklus I guru menjelaskan konsep tartil, memperdengarkan contoh bacaan melalui pengeras suara, memimpin tiruan klasikal dan latihan individu

dengan umpan balik langsung, lalu peserta didik bermain ular tangga berpasangan. Papan permainan memuat kotak kuis dan tantangan, misalnya membaca potongan ayat atau menyebutkan hukum tajwid. Siklus II menambahkan tiga perbaikan hasil refleksi: video pembelajaran tartil untuk latihan berulang, bimbingan individu, dan penguatan materi melalui pembahasan kesalahan bacaan yang umum.

Data dikumpulkan melalui tes lisan, observasi, dan dokumentasi. Tes lisan menilai ketepatan tajwid, makharijul huruf, kelancaran, dan irama tartil pada tingkat penerapan (C3; Anderson & Krathwohl, 2001) dengan skor 0–100. Lembar observasi guru dan peserta didik memakai skala 1–4. Lembar peserta didik memuat lima indikator minat belajar, yaitu antusias, keaktifan, rasa senang, keberanian membaca di depan teman, dan perhatian, yang disusun sejalan dengan indikator minat menurut Slameto (2015).

Peserta didik dinyatakan tuntas bila skor tes lisan berada pada kategori sedang ke atas (≥ 65), dan ketuntasan klasikal dihitung sebagai persentase peserta didik yang tuntas. Data observasi dihitung dengan $P = (\text{skor perolehan} \div \text{skor maksimal}) \times 100\%$ dan ditafsirkan dalam lima kategori: sangat baik (80–100%), baik (60–79%), cukup baik (40–59%), kurang baik (20–39%), dan tidak baik (0–19%). Analisis kualitatif mengikuti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

C. Hasil

1. Siklus I

Perencanaan siklus I dilakukan bersama guru PAI dan Budi Pekerti. Peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan mushaf, papan ular tangga beserta kartu kuis dan tantangan, pengeras suara, lembar observasi, dan instrumen tes lisan. Pertemuan pertama memperkenalkan konsep tartil pada Q.S. Al-'Alaq/96: 1–5. Pertemuan kedua menguatkan bacaan melalui latihan dan permainan ular tangga berpasangan, dengan kartu yang meminta peserta didik membaca ayat, menyebutkan hukum tajwid, atau memperbaiki bacaan yang salah. Pertemuan ketiga berupa tes lisan: peserta didik maju satu per satu membaca di hadapan guru

dan peneliti, sementara peserta didik lain menyimak, dan penilaian memakai lembar yang memuat empat aspek bacaan. Hasilnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi hasil tes lisan membaca Q.S. Al-'Alaq/96: 1-5 (N = 29)

Kategori (rentang skor)	Siklus I f (%)	Siklus II f (%)
Sangat tinggi (90-100)	2 (6,9)	13 (44,8)
Baik (80-89)	11 (37,9)	13 (44,8)
Sedang (65-79)	11 (37,9)	3 (10,3)
Rendah (55-64)	2 (6,9)	0 (0)
Sangat rendah (0-54)	3 (10,3)	0 (0)
Tuntas (sedang ke atas)	24 (82,8)	29 (100)

Tabel 1 menunjukkan bahwa 24 dari 29 peserta didik berada pada kategori sedang ke atas. Lima peserta didik belum tuntas, tiga di antaranya berada pada kategori sangat rendah.

Aktivitas guru pada siklus I mencapai 68% (baik) dan aktivitas peserta didik 63% (baik). Peserta didik tampak bersemangat saat bermain dan bekerja sama dalam pasangan, tetapi sebagian masih ragu membaca di depan teman. Indikator terendah pada peserta didik adalah mengajukan pertanyaan (25%), partisipasi aktif dalam permainan (50%), keberanian membaca di depan teman (50%), dan memperbaiki bacaan sesuai arahan (50%). Pada sisi guru, pembahasan kesalahan bacaan yang umum, pemberian kesempatan bertanya, dan pembimbingan selama permainan masing-masing baru mencapai 50%.

Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti dan guru menetapkan tiga perbaikan untuk siklus II: bimbingan individu bagi peserta didik yang masih kesulitan, motivasi dan penguatan agar peserta didik lebih percaya diri membaca di depan teman, serta pemanfaatan video pembelajaran tartil sebagai sarana latihan berulang yang dapat diakses di sekolah maupun di rumah.

2. Siklus II

Pada siklus II modul ajar disempurnakan dengan kegiatan penguatan materi dan latihan berulang menggunakan video. Pertemuan pertama memperdalam materi tartil pada Q.S. Al-'Alaq/96: 1-5 dan diarahkan untuk menumbuhkan kepercayaan diri membaca. Pertemuan kedua memusatkan latihan pada kelancaran melalui pengulangan bacaan, permainan ular tangga, dan video. Pertemuan ketiga

berupa tes lisan, dan pada tes ini peserta didik tampak lebih percaya diri membaca di hadapan guru.

Setiap pertemuan siklus II dibuka dengan refleksi atas materi pertemuan sebelumnya. Guru kemudian memutar video pembelajaran tartil, mengajak peserta didik menirukan, dan memberi bimbingan individu kepada peserta didik yang bacaannya masih keliru. Permainan ular tangga dijalankan dengan aturan yang sama seperti siklus I, dengan pembahasan kesalahan bacaan yang lebih terbuka setelah permainan selesai.

Tabel 2. Kelemahan siklus I, perbaikan siklus II, dan perubahan indikator terkait

Kelemahan siklus I	Perbaikan siklus II	Indikator terkait (siklus I menjadi siklus II)
Kurang percaya diri membaca di depan teman	Motivasi dan bimbingan individu	Keberanian membaca di depan teman 50% menjadi 75%; berani mengerjakan tugas ular tangga di depan teman 50% menjadi 87,5%
Kurang aktif bertanya dan menanggapi	Penguatan materi dan kesempatan bertanya yang diperluas	Mengajukan pertanyaan 25% menjadi 100%; memberi tanggapan atau jawaban 50% menjadi 100%
Kesalahan bacaan masih ditemukan	Video latihan berulang dan bimbingan individu	Memperbaiki bacaan sesuai arahan 50% menjadi 75%; ketuntasan tes lisan 83% menjadi 100%

Seluruh 29 peserta didik (100%) mencapai ketuntasan. Sebanyak 26 peserta didik (89,7%) berada pada kategori baik atau sangat tinggi, dan tidak ada yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah. Dengan ketuntasan klasikal penuh dan aktivitas yang mencapai kategori sangat baik, peneliti dan guru menilai indikator keberhasilan telah terpenuhi sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

3. Perbandingan antarsiklus

Aktivitas guru naik menjadi 85% dan aktivitas peserta didik menjadi 82%, keduanya berkategori sangat baik. Peningkatan terbesar terjadi pada penguatan materi, dari 47% menjadi 88%. Indikator mengajukan pertanyaan naik dari 25% menjadi 100%, dan indikator memberikan tanggapan atau jawaban naik dari 50% menjadi 100%. Kegiatan penutup bertahan pada 81% di kedua siklus. Pada sisi guru, kenaikan 25 sampai 50 poin persentase terjadi pada indikator menjelaskan konsep

tartil, memberi contoh bacaan, membahas kesalahan bacaan yang umum, dan memberi kesempatan bertanya.

Tabel 3. Persentase aktivitas guru dan peserta didik

Aspek	Siklus I (%)	Kategori	Siklus II (%)	Kategori
Aktivitas guru	68	Baik	85	Sangat baik
Aktivitas peserta didik	63	Baik	82	Sangat baik
Kegiatan pembuka	65	Baik	85	Sangat baik
Penerimaan materi tartil	63	Baik	81	Sangat baik
Penerapan media ular tangga	65	Baik	80	Sangat baik
Penguatan materi	47	Cukup baik	88	Sangat baik
Minat belajar	60	Baik	80	Sangat baik
Kegiatan penutup	81	Sangat baik	81	Sangat baik

Minat belajar naik dari 60% menjadi 80% (Tabel 3). Kenaikan terjadi pada kelima indikator: 25 poin persentase pada antusias, keberanian membaca, dan perhatian penuh, serta 12,5 poin pada keaktifan dan rasa senang. Rasa senang belajar dengan ular tangga sudah tinggi sejak siklus I (75%).

Tabel 4. Indikator minat belajar peserta didik (%)

Indikator	Siklus I	Siklus II
Antusias mengikuti pembelajaran	50,0	75,0
Aktif dari awal hingga akhir pembelajaran	62,5	75,0
Senang belajar menggunakan ular tangga	75,0	87,5
Berani membaca Al-Qur'an di depan teman	50,0	75,0
Perhatian penuh selama pembelajaran	62,5	87,5
Rata-rata	60,0	80,0

D. Pembahasan

1. penerapan dan peran setiap komponen

Tindakan pada kedua siklus bertumpu pada tiga unsur. Unsur pertama adalah metode tartil: guru memberi contoh bacaan, peserta didik menirukan, dan setiap kekeliruan makharijul huruf atau tajwid dikoreksi langsung. Urutan ini sejalan dengan makna tartil sebagai membaca perlahan dan jelas menurut kaidah (Ashari, 2023; Mujahiddin, 2023). Peserta didik langsung mengucapkan bacaan dan menerima umpan balik, sehingga penjelasan hukum tajwid segera diuji dalam praktik.

Unsur kedua adalah ular tangga. Papan permainan mengubah latihan membaca menjadi tugas yang harus diselesaikan pada setiap giliran, karena kotak

tertentu memuat kuis atau tantangan membaca ayat. Struktur ini memberi tantangan yang jelas, kondisi yang oleh Hamari et al. (2016) dikaitkan dengan keterlibatan belajar yang lebih tinggi. Pembentukan pasangan membuka ruang interaksi dengan teman sebaya, yang dalam kerangka Vygotsky (1978) membantu peserta didik mengerjakan tugas yang belum sepenuhnya mampu diselesaikan sendiri. Pengalaman ini bekerja pada aspek motivasional dan sosiokultural pembelajaran berbasis permainan sekaligus (Plass et al., 2015).

Agar permainan tidak menggeser tujuan pembelajaran, tugas pada setiap kotak perlu menuntut peserta didik membaca atau menerapkan tajwid. Rancangan kartu kuis dan tantangan dalam penelitian ini memenuhi syarat tersebut, karena giliran bermain selalu disertai produksi bacaan yang dapat didengar dan dikoreksi guru. Permainan yang berpusat pada kemenangan tanpa tugas bacaan yang bermakna berisiko menghasilkan keterlibatan tanpa penguasaan.

Pembagian pasangan menghasilkan sekitar 14 sampai 15 kelompok yang bermain bersamaan di kelas berisi 29 peserta didik. Dalam kondisi itu seorang guru tidak dapat mendengar dan mengoreksi bacaan setiap pasangan pada saat yang sama. Hal ini mungkin menjelaskan mengapa pembimbingan selama permainan baru mencapai 50% pada lembar observasi guru di siklus I. Dugaan ini belum diuji karena penelitian tidak mencatat pembagian waktu guru antarpasangan. Pada siklus II pemberian umpan balik langsung atas kesalahan bacaan selama permainan naik dari 75% menjadi 100%.

Unsur ketiga, video pembelajaran tartil, baru masuk pada siklus II. Video memungkinkan peserta didik mendengar model bacaan yang sama berulang kali, di sekolah maupun di rumah, sehingga latihan tidak bergantung pada kehadiran guru. Paparan berulang pada model audio-visual yang jelas sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia (Mayer, 2009), meskipun penelitian ini tidak menguji prinsip tersebut secara langsung. Bimbingan individu dan penguatan materi yang ditambahkan pada saat yang sama menjawab dua kelemahan siklus I, yaitu keberanian membaca dan keaktifan bertanya.

2. Peningkatan hasil belajar

Ketuntasan klasikal naik dari 83% menjadi 100%, dan seluruh sebaran skor bergeser ke atas. Peserta didik pada kategori sangat tinggi bertambah dari dua menjadi 13, sedangkan kategori rendah dan sangat rendah yang pada siklus I berisi lima peserta didik tidak lagi terisi (Tabel 1). Pergeseran ini lebih informatif daripada angka ketuntasan saja karena memperlihatkan perubahan pada seluruh tingkat penguasaan.

Ada tiga penjelasan yang bersaing untuk perubahan ini, dan data penelitian belum cukup untuk memilih di antaranya. Pertama, video, bimbingan individu, dan penguatan materi memang memperbaiki kualitas bacaan. Kedua, peserta didik memperoleh enam pertemuan pada materi yang sama sampai tes siklus II, sehingga kenaikan dapat mencerminkan akumulasi latihan. Ketiga, kedua tes memakai bacaan yang sama, yaitu Q.S. Al-'Alaq/96: 1-5, sehingga keakraban dengan teks ikut berperan.

Distribusi pada Tabel 1 tidak melacak perpindahan setiap peserta didik. Bimbingan individu pada siklus II ditujukan bagi peserta didik yang masih kesulitan, tetapi data yang ada belum memastikan bahwa kelima peserta didik yang belum tuntas pada siklus I adalah peserta didik yang kemudian mencapai kategori sedang ke atas.

Tes lisan menilai empat aspek sekaligus, sehingga kenaikan kategori skor tidak menunjukkan aspek mana yang paling berubah. Penelitian ini melaporkan skor dalam kategori tanpa rata-rata kelas dan skor per aspek. Karena itu belum dapat dikatakan apakah ketepatan makharijul huruf, penerapan tajwid, kelancaran, atau irama bacaan yang paling terbantu oleh tindakan.

3. Peningkatan minat belajar dan aktivitas pembelajaran PAI

Minat belajar yang diamati melalui lima indikator naik dari 60% menjadi 80%. Menurut Slameto (2015), minat tampak pada perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar, dan ketiganya diwakili oleh indikator yang diamati di sini. Rasa senang terhadap ular tangga sudah tinggi sejak siklus I (75%), yang menunjukkan bahwa permainan menarik perhatian sejak awal. Ketertarikan

awal itu belum cukup untuk membuat peserta didik berani membaca atau bertanya. Kedua indikator tersebut baru naik setelah guru memperluas kesempatan bertanya (dari 50% menjadi 100% pada lembar observasi guru), membahas kesalahan bacaan secara terbuka (dari 50% menjadi 100%), dan memberi bimbingan individu. Penguatan materi, aspek terendah pada siklus I (47%), juga menjadi aspek dengan kenaikan terbesar pada siklus II (88%), sejalan dengan fokus perbaikan pada pembahasan kesalahan bacaan. Pola ini sejalan dengan gagasan bahwa minat situasional yang dipicu oleh aktivitas menarik perlu didukung tugas bermakna dan lingkungan yang menopang agar bertahan (Renninger & Hidi, 2016).

Lonjakan indikator bertanya dari 25% menjadi 100% perlu dibaca hati-hati. Indikator itu diamati dalam dua pertemuan pembelajaran per siklus, dan skor 1–4 pada satu indikator dapat berubah besar karena perilaku beberapa peserta didik saja. Hasil ini lebih tepat dibaca sebagai arah perubahan daripada ukuran besarnya. Kebaruan ular tangga dan video bagi peserta didik juga dapat menaikkan antusias pada jangka pendek, dan penelitian ini tidak mengukur apakah minat itu bertahan setelah kebaruan memudar. Kegiatan penutup bertahan pada 81%, kemungkinan karena isinya rutin, seperti menyimpulkan pelajaran dan berdoa, dan sudah berjalan baik sejak siklus I. Kenaikan aktivitas guru dari 68% menjadi 85% menunjukkan bahwa penguasaan teknis tindakan berkembang antarsiklus, terutama dalam membimbing selama permainan dan mengelola umpan balik.

Minat dan hasil belajar naik pada siklus yang sama, tetapi penelitian tidak menghitung keterkaitan keduanya pada tingkat peserta didik. Hubungan sebab-akibat antara minat dan hasil karena itu tidak dapat disimpulkan dari data ini. Yang dapat dikatakan adalah bahwa pembelajaran dengan permainan, koreksi langsung, dan latihan berulang berjalan bersamaan dengan kenaikan pada kedua ukuran.

4. Perbandingan dengan penelitian terdahulu

Arah temuan ini sejalan dengan penelitian ular tangga di sekolah dasar. Lumbantobing et al. (2022) melaporkan peningkatan minat dan hasil belajar setelah penerapan permainan ular tangga, dan Anggraeni et al. (2024) melaporkan peningkatan hasil belajar IPAS dengan versi digital. Rivai et al. (2023) memakai ular

tangga berkartu angka pada pembelajaran matematika dengan fokus pada keaktifan dan hasil belajar. Penelitian-penelitian itu berlatar mata pelajaran lain, sehingga temuan ini menambah indikasi bahwa format permainan papan dapat dipakai untuk keterampilan membaca Al-Qur'an, yang menuntut produksi bacaan secara lisan. Merinci indikator perilaku, seperti yang dilakukan di sini, memperlihatkan bahwa rasa senang muncul lebih dahulu, sedangkan keberanian tampil memerlukan dukungan guru tambahan. Perbandingan langsung besar peningkatan tidak dapat dilakukan karena instrumen, materi, dan jenjang kelas pada penelitian-penelitian itu berbeda.

Nursafitri et al. (2023) mengembangkan media ular tangga untuk PAI di sekolah dasar pada tahap pengembangan media, sedangkan penelitian ini menguji pemakaiannya dalam siklus pembelajaran bersama metode tartil. Fitriah et al. (2022) menelaah metode Tartili pada santri dan menekankan persiapan pembelajaran yang terencana. Persiapan semacam itu juga tampak penting di sini, karena perbaikan siklus II hanya mungkin dirancang setelah refleksi siklus I menunjuk kelemahan yang spesifik.

5. Keterbatasan dan implikasi

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Desainnya tidak memakai kelompok pembanding dan tidak memiliki data pra-siklus, sehingga peningkatan tidak dapat dipastikan sebagai akibat tindakan semata. Subjek hanya satu kelas berisi 29 peserta didik, dan tidak ada uji statistik, sehingga hasilnya dilaporkan sebagai peningkatan deskriptif, bukan peningkatan yang signifikan secara statistik. Tes lisan dan observasi dinilai oleh pihak yang terlibat langsung dalam penelitian dan kesepakatan antarpenilai tidak dilaporkan, sehingga kemungkinan bias penilai tidak dapat dikesampingkan. Tiga perbaikan pada siklus II dilakukan bersamaan, sehingga sumbangan masing-masing tidak dapat dipisahkan.

Penelitian ini dilakukan di satu sekolah dengan satu guru pelaksana, sehingga keterlaksanaan tindakan bergantung pada keterampilan guru tersebut. Kenaikan aktivitas guru dari 68% menjadi 85% menunjukkan bahwa keterampilan

itu berkembang selama penelitian, dan guru lain yang baru mencoba metode ini mungkin memerlukan waktu penyesuaian serupa.

Bagi guru PAI, hasil ini mendukung penggunaan permainan sederhana berkartu tantangan bacaan sebagai selingan latihan, dengan syarat guru tetap memberi koreksi langsung atas makharijul huruf dan tajwid. Jumlah pasangan yang dapat dipantau oleh satu guru perlu dipertimbangkan sejak perencanaan, misalnya dengan menyiapkan penilai sebaya atau pendamping. Video latihan perlu dipilih agar tempo dan bacaannya jelas, karena video berfungsi sebagai model bacaan di luar jam pelajaran. Penelitian lanjutan sebaiknya memakai kelompok pembanding, data pra-siklus, lebih dari satu penilai tes lisan dengan pelaporan kesepakatan antarpenilai, serta tes retensi beberapa minggu setelah tindakan.

E. Kesimpulan

Penerapan metode tartil berbantuan media ular tangga pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IV SD Negeri 1 Lalebbata berlangsung dalam dua siklus. Siklus I memadukan contoh bacaan, latihan terbimbing, dan permainan ular tangga berpasangan dengan kartu kuis dan tantangan bacaan. Kelemahan yang tampak adalah rendahnya keberanian membaca dan keaktifan bertanya. Siklus II menambahkan video pembelajaran tartil, bimbingan individu, dan penguatan materi.

Ketuntasan belajar membaca Q.S. Al-'Alaq/96: 1-5 naik dari 83% menjadi 100%, aktivitas guru dari 68% menjadi 85%, aktivitas peserta didik dari 63% menjadi 82%, dan minat belajar dari 60% menjadi 80%. Hasil ini mendukung pemakaian metode tartil yang dipadukan dengan permainan dan latihan berulang untuk meningkatkan hasil dan minat belajar membaca Al-Qur'an. Desain tanpa kelompok pembanding dan perbaikan yang dilakukan bersamaan belum memungkinkan penilaian atas sumbangan setiap komponen. Penelitian lanjutan dapat menguji komponen tersebut secara terpisah pada lebih banyak kelas, pada surah yang berbeda, dan dengan pengukuran retensi. Bagi guru PAI, temuan ini menunjukkan bahwa permainan sederhana dapat dipakai untuk melatih bacaan

selama setiap giliran bermain disertai koreksi langsung atas makharijul huruf dan tajwid.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar melalui permainan ular tangga digital pada mata pelajaran IPAS kelas 3 sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 495–505. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Ashari, S. (2023). Makna tartil dalam Al-Qur'an surah Al-Muzammil ayat 4 dan implementasinya. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 116–128. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v6i1.2652>
- Fitriah, M. N., Mansyur, M. H., & Ulya, N. (2022). Efektifitas metode Tartili dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an santri Siraajul Ummah Bekasi. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 375–387. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.1995>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Collier, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mujahiddin, A. (2023). Konsep tartil dan pengaruh penerapannya dalam membaca Al-Qur'an. *Ulumul Qur'an: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 3(2), 201–216.

- Nursafitri, L., Fanny, A. M., Hermanto, M. H., Irsyadi, I., Halimah, A. N., & Hidayah, S. (2023). Pengembangan media ular tangga mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa sekolah dasar di Lampung Timur. *INVENTA*, 7(1), 90–101. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Renninger, K. A., & Hidi, S. (2016). *The power of interest for motivation and engagement*. Routledge.
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2023). Penerapan media ular tangga berbantuan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>